

Kapitel 1 - Ein Reisender

[Outline]

Die Reise beginnt in der Heimat des Protagonisten: **Tebat**, ein kleines Dorf im Nordwesten Canarias und mittlerweile menschenleer. Sein Ziel, Elbenwacht ist eine ganze weile entfernt. Dem Spieler wird erklärt wie mas sich auf der Karte bewegt.

Tag 1

Mühlenfeld

Es ist schon spät als der Protagonist in Mühlenfeld ankommt. Hier erfährt der Protagonist von einer **Ewigen Holzkohle** welche sehr wichtig ist, die Bewohner nutzen es als Feuerquelle um ihr Wasser abzukochen.

Tag 2

Trem, Gasthaus zur Goldenen Ruh

Am nächsten Tag setzt der Protagonist seine Reise fort und kommt in den Tremwald der Wald im Herzen von Canaria. Hier Übernachtet der Protagonist in einem Gasthaus.

Der Wirt veranstaltet heute ein Sackhüpfen, als Preis ein eigenartiger Stein den er eines Tages unter den Dielen gefunden hat.

[Sackhüpfen Minispiel]

Der Protagonist gewinnt den Wettbewerb und erhält den **Wolken Bims**. Aus Spaß testet der Protagonist ob er durch die Löcher hindurchblasen kann und wird überrascht als eine starke Windböhe erzeugt wird. "Eigenartig" meint dieser, aber verschiebt das Experimentieren mit dem Stein auf später.

Tag 3

Trem

Als der Protagonist sich wieder auf den Weg gemacht hat, hört er einen Hilferuf: Ein Fischer ist mit seinem Boot in Stromschnellen gekommen und der Protagonist hilft ihm das Boot an Land zu ziehen

[Das Fluss Minispiel]

Als Dank für die Hilfe erhält Der Protagonist den **Tränen Kristall**.

Vor langer Zeit hatte jemand in der Familie des Fischers diesen Stein gefunden und es als Talisman behalten. Seit dem ist es eine Art Erbstück. Ebenfalls erzählt der Fischer seine Familie hatte immer sauberes Wasser dank dem Stein. Mittlerweile ist er der einzige der an dem See lebt. Dem Stein wird nachgesagt, dass er eines Tages jemanden helfen wird die Welt zu retten. Mit der Begründung, dass der Protagonist sehr heldenhaft ist, übergibt der Fischer den Stein also an den Protagonisten.

Auf Frage, wie der Fischer in seine Situation kam, erzählt er davon, dass der See an welchem seine Familie lebte, wie viele andere gewässer umgekippt ist. Also konnten sie dort nicht mehr fischen. Der Fischer suchte nach alternativen und fand diesen Fluss im Trem. Wie an sonst jedem anderen Tag schipperte er heute also den Fluss entlang bis er plötzlich von einem pack wilder wölfe attackiert wurde. Er versuchte fort zu rudern doch der langsame Fluss war nicht schnell genug. Er wünschte zu einer höheren Macht, dass der Fluss schneller fließen solle. Als alles vorbei zu sein schien, ergriff er seinen Talisman und prompt wurde sein Boot davon geschwämmt.

Nach seiner Geschichte bietet der Fischer an, den Protagonisten zu nach Elbenwacht zu begleiten.

Weggabelung vor Elbenwachts Nordtor

Der Fischer verabschiedet sich wieder vom Protagonist. Sein Zuhause ist am **Oranjärvie See** nördlich von Elbenwacht

Elbenwacht

Der Protagonist erreicht Elbenwacht am späten Nachmittag. Hier leben noch viele Leute. Doch die Bevölkerung scheint sehr kränklich zu sein. unbeeirrt sucht der Protagonist das Wirtshaus auf.

Zum ätherischen Einhorn

Der Protagonist hat das Gasthaus gefunden. In der Zeit des Nahrungsmangels hat der Wirt alle Hände voll zu tun seine hungrigen Gäste zu bedienen. Lange schon verzichtet er auf Bezahlung für Speis und Trank, das Geld hat seinen Wert verloren seitdem die Felder karger und Ernten immer geringer wurden. Als der Protagonist jedoch nach einem Zimmer fragt, bittet der Wirt als gegenleistung, dass der Protagonist den anlauf stemmt. All seine Bedienung ist schwer erkrankt und der Protagonist sieht sehr gesund aus.

[Restaurant Bedienungs Minispiel]

Nachdem alle Gäste zufrieden gegangen sind, bietet der Wirt dem Protaginisten an, so lange zu bleiben wie er möchte, er muss bloß jeden Tag im Restarant aushelfen. Der Protagonist willigt ein und fragt den Wirt warum die Stadtbewohner so kränklich sind.

Der Wirt erzählt dass seit einigen Monaten sich die Wasserqalität in der ganzen Stadt immer mehr verschlechtert hat. Der Grund dafür: Die Wasserquelle von Elbenwacht, der **Oranjärvie See** ist umgekippt. Wer nicht krank werden will, muss sein Wasser abkochen doch nicht jeder hat das

Brennholz dafür.

Der Protagonist erinnert sich daran, was der Fischer, welcher wohl an dem See lebt gesagt hat: Dank des Talismans hatte seine Familie immer sauberes Wasser. Das gibt ihm eine Idee, also bittet er den Wirt um einen Krug Leitungswasser. Testungsweise taucht der Protagonist den Tränenkristall in die trübe, stinkende Flüssigkeit und sie wird mit einemmal klar. Der Wirt ist über dieses Wunder ganz ausser sich. Der Tränenkristall hat das Wasser im Krug bereinigt, könnte es den See also auch regenerieren? Der Protagonist macht sich am nächsten Tag sogleich auf zu dem See.

Tag 4

Oranjärvie See

Der Protagonist findet den See in einem schlechten Zustand vor: Das Wasser ist trübe und tote Fische treiben an der Oberfläche.

Der Tränenkristall kann zwar das Wasser bereinigen aber die Toten Fische bleiben tot. Um den See vollständig zu reinigen muss er die Toten Fische beseitigen. Der Fischer, welcher hier lebt, scheint bereits wieder aufgebrochen zu sein, aber zum Glück liegt ein Boot des Fischers am Ufer des Sees. Jedoch der Gestank der verwesenden Fische ist beinahe zu stark um auf den See zu fahren. Da erinnert der Protagonist sich an den Wolkenbims mit dessen Hilfe kann er die Dünste des Sees wegblasen und den See befahren.

[Minispiel: Seereinigung]

Der See ist endlich frei von toten Fischen, und der Tränenkristall kann seine Arbeit machen. Der Fischer kommt nach Hause, als das Seewasser wieder klar ist, er hatte seine Werkzeuge aus dem Trem geholt, welche er den Tag zuvor zurückgelassen hatte. Er ist überrascht den Protagonisten wieder zu sehen.

Nun betrachten die beide den Berg von toten Fischen neben dem See, was sollen sie damit machen?

Der Protagonist schlägt dem Fischer vor, die Fische in Mühlenfeld als Dünger zu verkaufen. Die Bauern werden es gebrauchen können.

Schließlich verabschiedet sich der Protagonist erneut von dem Fischer und kehrt zurück nach Elbenwacht.

Elbenwacht

Unser Protagonist erreicht Elbenwacht und erzählt dem Bürgermeister, dass das Leitungswasser wieder sauber ist. Er will sogleich mit einer Ehrenmedaille auszeichnen, und beginnt überstürzt eine Veranstaltung gleich am nächsten Tag zu organisieren.

Etwas überrumpelt stellt sich der Protagonist davon.

Zum ätherischen Einhorn

Es ist Zeit für die Arbeit im ätherischen Einhorn!

[Restaurant Bedienungs Minispiel]

Nach der Arbeit möchte der Wirt wissen, wie es am See gelaufen ist. Der Protagonist erzählt ihm von allem was bisher geschah: Dass Elbenwacht wieder sauberes Wasser hat, dass der Fischer die toten Fische in Mühlenfeld als Dünger vertreibt, und dass der Bürgermeiste ihm eine Ehrenmedallie auszeichnen will. Über das letzte lacht der Wirt herzlich.

Dann fragt der Wirt: "Wohin wirst du morgen gehen?"

Revision #3

Created 19 April 2024 16:20:21 by deltaBlau

Updated 5 May 2024 13:37:54 by lambdaBlau